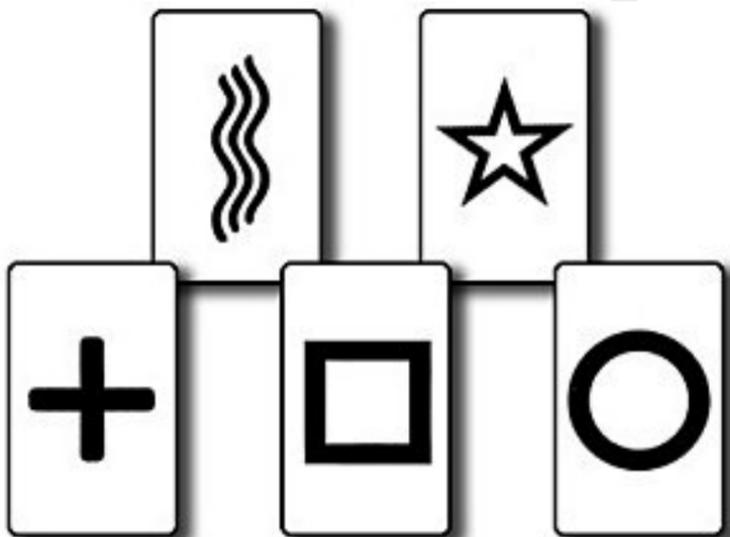


Bernard Corradi

Magie et Mentalisme





**EXPERIENCES DE MAGIE
ET DE MENTALISME**

Introduction

Lorsque l'on veut se lancer dans une discipline quelle qu'elle soit, comme le sport, le dessin, la musique, ou pratiquer les arts de la scène ou même apprendre l'informatique, il faut toujours commencer par apprendre le début et à apprendre certaines bases, ce livre va vous donner quelques bases faciles pour vous initier sur les principes du mentalisme.

Le public a toujours cru qu'il y avait de grands secrets et surtout que les télépathes ou les mentalistes avaient des pouvoirs surnaturels et mystérieux. Les mentalistes savent toujours faire régner autour d'eux un grand mystère sur leur savoir et leur pouvoir.

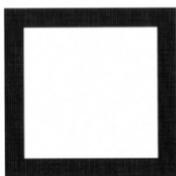
Le but de ce livre n'est pas de créer une mauvaise image de ces artistes qui présentent des spectacles de mentalisme, mais de vous faire connaître certains systèmes ou, comme on les appelle couramment dans le métier « *certaines trucs* ». Il s'agit de vous faire comprendre et de vous faire savoir qu'il y a beaucoup

de travail, même si certains « *trucs* » ou moyens utilisés vous paraîtront des astuces basiques et faciles.

Dans la profession du spectacle, certains numéros, comme la ventriloquie, la télépathie, l'hypnose, la mnémotechnie et aujourd'hui le mentalisme (qui revient à la mode) sont considérés comme des arts annexes à la magie. Ceci est faux, car ce sont de vraies disciplines. Des artistes célèbres ont fait de ces disciplines leur métier et produit leur spectacle durant toute leur vie dans le monde entier.

Toutes ces explications sont simples à exécuter et ne demandent aucune dextérité particulière. Votre travail consistera simplement à les exécuter sans en dévoiler le secret.

J'espère que la lecture de cet ouvrage va vous ouvrir aux mystères de la magie et du mentalisme. J'espère également qu'il va vous permettre de passer de bons moments, de vous divertir, et bien sûr, d'impressionner vos amis.



Prédiction d'un nombre

Voici une petite expérience qui peut servir à beaucoup de prédictions pour un mentaliste ; par exemple pour forcer le numéro d'une page d'un livre, un nombre trouvé à l'avance, ... C'est à vous de créer votre propre présentation ou expérience.

Demandez à une personne de votre auditoire d'inscrire sur un support quelconque, ardoise ou feuille de papier un nombre de quatre chiffres de son choix pour former un nombre, puis demandez de soustraire de ce nombre le centième du nombre choisi, puis de faire additionner tous les chiffres entre eux. De ce résultat, selon les nombres inscrits par votre auditoire, on obtiendra toujours pour résultat l'un de ces trois nombres le **18**, le **27** et le **36** (voir les trois exemples décrits ci-dessous).

Exemple n°1 :

Avec le nombre choisi qui est **1234**, on soustrait le centième de ce nombre qui est **12,34** – ce qui nous fait : $1234 - 12,34 = 1221,66$.

Additionnons tous les chiffres de ce résultat entre eux $1 + 2 + 2 + 1 + 6 + 6 = 18$. Ici, nous avons obtenu comme résultat le nombre **18**.

Exemple n°2 :

Avec le nombre **4720**, on soustrait le centième de ce nombre $47,20 = 4672,80$, on additionne tous ces chiffres entre eux $4 + 6 + 7 + 2 + 8 + 0$ et on obtient le nombre **27**.

Exemple n°3 :

Avec le nombre **7221**, on soustrait le centième de ce nombre $7221 - 72,21 = 7148,79$. On obtient **7148,79**. On additionne tous ces chiffres entre eux $7 + 1 + 4 + 8 + 7 + 9$ et on obtient le nombre **36**.

Dans ces trois exemples, on obtient bien toujours l'un des trois nombres suivant : le **18**, le **27** ou le **36**. Il est facile d'apprendre trois lignes d'un livre ou trois mots d'une page ou d'autre chose.

Par exemple, vous avez forcé une page d'un livre avec le tour de l'épingle et maintenant vous forcez une ligne ou un mot à l'emplacement précis le **16**, le **27** ou le **36**.

Il ne vous reste plus qu'à apprendre les lignes des pages dont les numéros sont le **16**, le **27** ou le **36**, ou les mots qui se trouvent à ces emplacements, de la ligne 16 ou le mot en seizième position.



EXTRAIT

Divination numérique

Voici un tour qui permet de retrouver les points de deux dés quelconques que l'on a jetés sur la table à votre insu.

Déroulement :

Un spectateur jette deux dés sur la table et retient les points qui sont sur ces deux dés.

Supposons, qu'il y ait 2 points donc le 2 sur l'un des deux dés et 4 points donc le 4 sur l'autre dé.

Faites multiplier le chiffre d'un des deux dés par 5 puis faites rajouter le chiffre de l'autre dé.

Faites multiplier ensuite la somme obtenue par 2, puis à ce résultat, faites ajouter 11, puis faites soustraire le chiffre du dé que l'on a rajouté précédemment. Enfin, faites-vous annoncer le résultat.

Exemple :

Les points des deux dés sont **2** et **4**, on prend au hasard le **2** que l'on fait multiplier par **5** ($2 \times 5 = 10$)

Auquel on fait ajoute le chiffre de l'autre dé, le **4** ($10 + 4 = 14$).

On multiplie le résultat par **2** ($14 \times 2 = 28$)

Ensuite on rajoute **11** à ce résultat ($28 + 11 = 39$)

Puis on soustrait du résultat le chiffre du deuxième dé qui était le **4** ($39 - 4 = 35$)

Pour retrouver les points qui se trouvaient sur les dés au départ, le Magicien doit soustraire le nombre **11** au résultat que le spectateur lui annonce ($35 - 11 = 24$) le premier chiffre ce nombre qui est à gauche est le **2** et le deuxième chiffre de ce nombre qui se trouve à droite est **4**, nous avons donc le **2** et le **4** qui sont les chiffres des points des dés que le spectateur à jeté au début.

C'est un tour facile à réaliser et efficace.

